

EDUCAÇÃO FÍSICA E MÍDIA: PERSPECTIVAS PARA UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA ATUALIZADA NA ERA DO VIRTUAL

Alan Queiroz da Costa

RESUMO

Há mais de uma década somos influenciados pelos avanços no campo das NTICs (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação). Tais avanços também estão modificando e criando novos movimentos sociais e outras práticas estão surgindo sobre essa influencias. Procurando ter um olhar mais amplo sobre todo esse movimento e entendendo a Educação Física como área privilegiada para enfrentar os desafios e perigos que cercam as mídias do ponto de vista pedagógico, propomos a discussão do tema como base em três experiências desenvolvidas buscando novas e possíveis perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual.

Palavras Chaves: Educação Física. Mídias e Jogos Virtuais. Interatividade.

ABSTRACT

For over a decade we are influenced by advances in the field of NTICs (New Information and Communication Technologies). These advances are also changing and creating new social movements and other practices are emerging on that influence. Trying to take a broader look on all this movement and understanding the physical education area as privileged to meet the challenges and dangers surrounding the media's point of view of teaching, we propose the discussion of the subject based on three experiments conducted seeking new perspectives and possible for pedagogical practice in the current era of virtual.

Keywords: Physical Education. Media and Virtual Games. Interactive.

RESUMEN

Durante más de una década que estamos influenciados por los avances en el campo de la NTIC (Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación). Estos avances también están cambiando y la creación de nuevos movimientos sociales y otras prácticas que están surgiendo en la que influyen. Tratando de tener una perspectiva más amplia de todo este movimiento y la comprensión de la educación física como área privilegiada para afrontar los retos y los peligros en torno a los medios de comunicación el punto de vista de la enseñanza, se propone la discusión del tema sobre la base de tres experimentos realizados la búsqueda de nuevas perspectivas y posibles para la práctica pedagógica en la era actual de la virtual.

Palabras clave: Educación Física. Medios de Comunicación y Juegos Virtuales. Interactividad.

1. INTRODUÇÃO

Há mais de uma década temos observado os avanços no campo das NTICs (Novas Tecnologias de Informação e Comunicação) e a cada dia somos mais influenciados pelas novidades e possibilidades que antes só eram possíveis nas telas do cinema em filmes de ficção científica.

Os antigos computadores pessoais (PCs ou *personal computers*) já estão sendo substituídos pelos “notebooks ou laptops” (computadores portáteis) não só por sua praticidade mas também pela queda nos preços de equipamentos e consequente aumento de acessibilidade. As antigas câmeras de fotografia e filmadoras de vídeo passam a ser, agora, um único aparelho que agrega todas essas funções com maior qualidade, mais funções e simplicidade. Outro símbolo da evolução tecnológica para guardar arquivos (*hipertextos*), o CD, tornou-se obsoleto com os novos “pen drives e HDs” portáteis, isto é, um dispositivo de armazenamento e memória mais rápido, simples e com mais capacidade de guardar maiores quantidades de informações digitais. Até a TV, representante mais importante da comunicação de massa, viu sua estrutura se abalar com o advento da Alta Definição, ou seja, a incrementação da interatividade e maior qualidade de imagem aos programas de TV. Por fim, a comunicação móvel, maior aposta das empresas de tecnologia como o grande agregador dessas mídias, também passa por grandes mudanças oferecendo ao usuário a possibilidade de ter todos os itens citados anteriormente acrescentando ainda, acesso imediato a internet, correio eletrônico e interatividade¹.

Não fosse somente os avanços tecnológicos que dão suporte ao ciberespaço, novos movimentos sociais e outras práticas estão surgindo sobre essa influências. Para exemplificar tal fato, cito o lançamento do livro virtual “Para Entender a Internet: noções, práticas e desafios da comunicação em rede”, trabalho produzido pelo consutor na área de mídias Juliano Spyer com a colaboração de diversos autores especialistas da área sobre as principais noções, práticas e desafios que enfrentamos, advindos dos avanços tecnológicos².

Juntamente a toda essa mudança, a prática pedagógica da Educação Física também vem se transformando e a utilização da mídias como ferramentas pedagógicas na Educação Física escolar também passa a ser uma realidade como já demonstraram os estudos de Feres Neto (2001 e 2007), Betti (2003) e Costa (2006), exemplos de trabalhos comprometidos com as relações entre as mídias (incluindo a Internet) e a cultura corporal de movimento, no intuito de indicar novas possibilidades de intervenções pedagógicas.

Apesar de todas essas novidades, a necessidade de avanços incitados por Costa e Betti (2006), sobre os desafios e perigos que cercam as mídias do ponto de vista pedagógico, ainda tem sido difícil encontrar propostas similares ou que tenham um olhar mais amplo sobre todo esse movimento. Com isso, o objetivo desse texto é apresentar algumas sugestões de trabalhos realizados tendo como base a experiência desenvolvida por Costa (2006) e discutir possíveis perspectivas para uma prática pedagógica atualizada na era do virtual.

¹ Todas as informações e termos citados foram pesquisados na Wikipédia – uma enciclopédia multilíngüe, online, livre e colaborativa na internet – Disponível em: <<http://www.wikipedia.org>>.

² Disponível em: <<http://paraentenderainternet.blogspot.com>>.

2. WEB 2.0, VIDEOGAMES e EDUCAÇÃO FÍSICA

Buscando informações sobre o termo “Web 2.0”, pude encontrar milhares de opções para sua definição, porém duas delas foram mais esclarecedoras e puderam auxiliar na compreensão desse novo conceito. Spyer (2009, p.28) traz a origem do termo e seu criador, Tim O’Reilly³, explicando o que os defensores do termo dizem:

“(...) web 2.0 identifica sites de networking social, ferramentas de comunicação, wikis e etiquetagem eletrônica (tags), baseados na colaboração e que entendem que a natureza da rede é orgânica, social e emergente.”

Dessa forma, podemos notar as novas perspectivas de entendimento que não só estudiosos estão tendo a cerca das inovações tecnológicas, mas também de sua influência nos comportamentos das pessoas. O termo Web 2.0, portanto, não tem relações somente com as inovações tecnológicas como muitas indústrias de software divulgam buscando entusiasmar possíveis clientes e investidores, mas sim refere-se a forma como as pessoas estão utilizando essa nova tecnologia.

Aprofundando um pouco mais sobre o tema, e procurando entender um pouco mais o que Spyer (2009) quis dizer com “a rede é orgânica, social e emergente”, retomo a discussão iniciada por Costa (2006) sobre a importância da interatividade no ciberespaço. Baseado em Lévy (1999) e Kerckhove (1997), Costa (2006, p.17) esclarece a importância da reciprocidade que o ato de interagir tem entre duas ou mais coisas/pessoas. Tal posicionamento também é compartilhado por Primo (2009, p.21) quando distingue, dentre as infinitas classificações de interatividade, dois tipos principais que chama de reativa e mútua.

A primeira, interação reativa, corresponde a “trocas automatizadas, processos de simples ação e reação”. Para exemplificar esse tipo, Primo (2009) cita as possibilidades de escolha oferecidas por determinado software, onde as reações do programa devem ser definidas a priori para que possam ser executadas como previsto em determinado projeto. Todas as pessoas podem escolher como será seu “perfil” numa página de relacionamento, porém essa escolha deverá ser definida dentro dos padrões e opções predefinidos.

Já na chamada interação mútua, pouco ou quase nada está definido a priori, é um tipo

“baseado na construção cooperativa da relação, cuja evolução repercute nos eventos futuros. (...) através dela podemos inclusive compreender a diferença entre os primeiros tempos da Web e o que se convencionou chamar de Web 2.0. (...) Com a Web 2.0, e a mudança do foco da publicação para a participação, passou-se a valorizar cada vez mais os

³ Tim O’Reilly é fundador, editor e CEO da O’Reilly Media, empresa norte americana editora de livros, material online e produtora de conferências, porém seu fundador a define como uma companhia de transferência de tecnologia que busca mudar o mundo divulgando o conhecimento dos inovadores. Seu artigo “What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software” pode ser acessado em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>>.

espaços para interação mútua: o diálogo, o trabalho cooperativo, a construção coletiva do comum. (PRIMO, 2009, p.21-22)

Percebemos então que, apesar de todas as possibilidades oferecidas pelas NTICs, é necessário que os movimentos por ela ensejados sejam sociais, coletivos e *orgânicos*, no sentido genérico da palavra, como um processo ligado à vida, como os órgãos de um ser vivo. A interatividade já é realidade e uma necessidade das novas gerações, para as gerações anteriores, resta a busca por um entendimento mais amplo de todo esse movimento⁴.

Junto ao avanço das NTICs, os jogos virtuais, mais conhecidos como videogames, se transformaram num dos meios mais utilizados pelas *pessoas* como forma de entretenimento, isto é, videogame não é mais brincadeira de crianças. Um recente estudo (dezembro/2008) organizado pela empresa Pew/Internet, organização que estuda o comportamento dos internautas norte-americanos, apontou que em média, 53% dos adultos do país jogam algum tipo de game, sejam nos computadores, celulares, consoles ou portáteis. Tal estudo é complementado com outra pesquisa sobre os comportamentos, hábitos e preferências das crianças no Brasil, realizada pela empresa Turner Brasil, proprietária dos canais de TV pagos Cartoon Network e Boomerang, apontando como resultado principal um novo tipo de comportamento na vida das crianças que é chamado de “multitarefa”, o hábito de combinar o uso de diversas tecnologias ao mesmo tempo. Sobre os videogames, a pesquisa feita com quase sete mil usuários do site www.cartoonnetwork.com.br com idades entre 7 e 15 anos diz que 75% dos meninos tem videogame⁵.

Não poderia deixar de citar o fato de que as pesquisas citadas anteriormente têm o claro objetivo de mapear seu público e seus interesses com vistas a oferecer mais produtos que potencialmente sejam consumidos. A oferta cada vez maior de novas “necessidades” consumíveis para as pessoas acaba por confundir aquilo que realmente se faz necessário como instrumento facilitador de nossas tarefas diárias. As crianças surgem, nesse contexto, como os novos consumidores que atenderão todas as demandas das grandes corporações capitalistas.

Essa situação, chamada de “institucionalização da infância” por Sarmiento (2004, p.17), retrata o cotidiano das crianças de hoje, com a saída de suas casas para lugares de atendimento específicos como brinquedotecas, cursos paralelos à escola (de línguas, de esportes, de informática), que são controlados e geridos pelos adultos. Os pais, por sua vez, com diversos afazeres também preenchem o tempo livre das crianças, sem que ela entenda, perceba ou mesmo conheça “o sabor da liberdade” em casos mais extremos.

Como reflexo desses fatos, academias especializadas em atividades físicas para crianças são importadas de outros países como mais um produto a ser vendido, chegando ao Brasil como uma novidade para suprir as demandas que as escolas (e as aulas de Educação Física) não conseguem dar conta. Agora os novos clientes, as crianças, têm espaço apropriado com “instrutores” de diversas áreas, dentre eles,

⁴ Para mais esclarecimentos sobre Web 2.0, sugiro o trabalho desenvolvido pelo professor Michael Wesch da Universidade de Kansas – EUA sobre etnografia digital e seus projetos apresentados em formato de vídeo disponíveis em: <<http://www.youtube.com/watch?v=6gmP4nk0EOE>>.

⁵ Pesquisa Pew/Internet disponível em:

<http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2008/PIP_Adult_gaming_memo.pdf.pdf>.

Pesquisa Turner Brasil disponível em: <<http://imprensa.quaero.com.br/educacao/kids-experts-cartoon-network-estuda-relacao-das-criancas-com-a-tecnologia>>.

“pedagogos, fisioterapeutas e profissionais de educação física que se dividem na missão de controlar e ensinar os baixinhos para lá de hiperativos” (ROMANINI, 2008, p.21).

A partir dessas constatações, retomo os desafios pedagógicos em relação às influências das mídias recorrendo à Educação Física como disciplina e campo de estudos que pode oferecer novas estratégias e possibilidades de atuação conjunta a todos esse movimento de virtualização (LEVY, 1996 e FERES NETO, 2001). Também recorro à Educação Física na escola, entendendo esse espaço como ambiente apropriado e privilegiado para explorar tais relações, como “um lugar possível de ser construído, vivido, aprendido e apreendido” (ALVES, 2001, p.5).

Especificamente na área da Educação Física, temos diversos exemplos do uso dos videogames em academias (ABRANTES, 2009), porém como uma ferramenta. Na escola essa nova ferramenta é pouco utilizada (SCHIESEL, 2007) e, quando o feito de maneira ampla, consciente e como um conteúdo nas aulas de Educação Física, os casos são mais raros e isolados (UMA CHANCE..., 2006).

3. EDUCAÇÃO (FÍSICA) E NOVOS CONTEÚDOS: MAIS QUE FERRAMENTAS

O estudo das possibilidades pedagógicas com o uso de novas mídias já é um campo bem explorado por diversas áreas como Análise de Sistemas, *Game Design*, Pedagogia, dentre outros. Segundo a reportagem de Briso et al (2009), diversos pesquisadores já têm apontado a preocupação em olhar o aluno de forma diferente, realmente dando atenção aos seus ensejos e sobre o papel dos educadores nesse contexto. Nessa busca, diversas comunidades virtuais já existem para discutir tais possibilidades e contribuir com a prática pedagógica, mas especificamente na área da Educação Física ainda há certa dificuldade em encontrar sugestões e inovações pedagógicas que venham de encontro aos avanços já alcançados por outras áreas.

O trabalho de Stapleton e Taylor (2003) sobre os jogos digitais traz duras críticas à educação, acreditando que para a utilização do videogame na escola, são necessários estudos sérios e aprofundados, como em qualquer outra atividade educativa. A utilização dos videogames, para os autores, como forma de estimular o aprendizado não pode ter a pretensão de ser a solução para os problemas da educação, mas fazem questão de apontar que, diferentes formas de aprendizado, permitiriam à educação ser mais sobre aprender do que ensinar, concedendo às crianças possibilidades de pensarem criticamente. Stapleton e Taylor (2003) apresentam o conceito de “game educação”, que seria o local de cruzamento entre os *games* (aqui entendidos como os jogos digitais) e a escola, onde os alunos poderiam aprender, tanto jogando como desenvolvendo *games*. A implicação do game educação, na visão de Stapleton e Taylor (2003), é que os games sejam “objetos para se pensar”; ao aprenderem sobre o “design” dos jogos estariam, de fato, “jogando com idéias”.

Na mesma linha de pensamento, Tavares (2005) trata do conceito de “*game design*”, destacando a interdisciplinaridade existente na produção de um jogo digital, deixando também evidente a necessidade de capacitação dos educadores para o uso apropriado dos jogos digitais na educação. Acrescentando a essa preocupação, acredito que toda e qualquer pedagogia ou metodologia que se propõe a contribuir para a melhoria do processo ensino-aprendizagem exige esse estudo. Não basta substituir o quadro negro por uma lousa eletrônica ou os cadernos e livros pelo computador que tudo se resolverá.

Tavares (2005) sugere, baseado no trabalho de Prensky (2006), alguns princípios para ajudar na escolha de um game para utilização em aulas: o *game* deve ser balanceado (nem fácil, nem difícil), criativo (trazer inovações advindas do criador do jogo e possibilitar a criatividade dos usuários para modificá-lo também), focado (manter o jogador entretido sem se distrair com outras coisas), ter personagens (que pode ser o realismo do jogo, como em jogos de corrida, por exemplo), ter tensão (fazer com que o jogador sinta as emoções do jogo, como em games de terror, suspense ou esportes), ter energia (levar o jogador a querer jogar mais, com desafios, música e todos os elementos misturados) e ser livre de gênero (com possibilidades iguais para ambos os sexos).

Pinto e Ferreira (2005) apresentam algumas interferências positivas que a utilização dos jogos eletrônicos pode trazer aos seus usuários. O objetivo do trabalho desses autores foi analisar e conhecer o processo de aprendizado na ciência do comportamento para a criação de jogos educativos.

Na educação tradicional o aluno é levado a emitir o comportamento desejado através da punição quando há a emissão de comportamentos indesejados. Assim a crianças que emite uma resposta incorreta tira uma nota baixa, podendo até mesmo ser ridicularizada dentro da sala da aula. Os reforços positivos, quando ocorrem, são espaçados no tempo, o que dificulta seu emparelhamento com o operante desejado. Nos jogos, por outro lado, utilizam-se instruções curtas ou aproximações sucessivas do comportamento desejado que, após emitidas, são imediatamente reforçadas. Com isso o comportamento aumenta de frequência e podemos dizer que o aprendizado ocorreu (PINTO; FERREIRA, 2005, p.11)

O novo aluno já tem algumas práticas que coincidem com os apontamentos de Pinto e Ferreira (2005), porém não tem, ainda, essa consciência. Briso et al (2009) cita, no exemplo das irmãs Alice, de 5 anos e Isadora, de 7 anos, a demonstração do comportamento colaborativo que muitos estudiosos (LÉVY, 1996 e 1999; KERCKHOVE, 1997; MORAN, 2000) já teorizaram e para os adultos (por que não dizer educadores) ainda é muito difícil de acontecer. O repórter conta que Alice pediu para seus pais, de aniversário, um notebook e sua mãe constatou que, mesmo sem estar alfabetizada, a menina consegue “navegar no YouTube ou entrar no site do colégio para fazer tarefas”. Além disso, Alice sempre concorda em emprestar seu notebook quando a irmã mais velha pede e sua mãe ressalta: “ela sempre senta ao lado da irmã mais velha, porque já entendeu que observando ela aprende”.

O comportamento das meninas Alice e Isabela parece atender os estudos do sociólogo inglês John B. Thompson (citado por SILVEIRA, 2008, p. 44) para quem só poderemos entender o impacto social das redes de comunicação se superarmos a idéia de que os meios e a comunicação servem para transmitir informações entre indivíduos, cuja relação permanece inalterada. Para o autor, “deveríamos, sim, entender como a utilização dos meios de comunicação tem implicado na criação de novas formas de ação e interação, novos modos de relacionamento e até mesmo de relações sociais”. Integrando a esse apontamento, Palácios (2006 apud SILVEIRA, 2008, p. 42) nos mostra como suas concepções são mais abrangentes em relação às NTICs não somente como ferramentas, seja qual for sua utilização dentro dos novos contextos de relacionamentos:

A concepção da internet enquanto (sub) sistema e ambiente numa rede híbrida permite-nos compreendê-la como ente dotado de sua própria dinâmica de funcionamento e evolução e não apenas como suporte tecnológico e elemento de mediação.

Após as discussões apresentadas⁶, cabe-nos agora, apresentar outras formas de utilização das mídias, especificamente os videogames, com as experiências realizadas na escola, em aulas de educação física, explorando não só o equipamento tecnológico como uma ferramenta, mas como um conteúdo que pode ser introduzido à rotina das aulas.

4. ENSINADO, APRENDENDO E INTERAGINDO COM AS POSSIBILIDADES

A partir das conclusões do trabalho desenvolvido por Costa (2006), novas possibilidades e também dúvidas foram geradas. Dentre as possibilidades podemos citar três experiências que levaram tanto professores como alunos a atuarem de forma diferente da rotina comum em suas escolas e, acima de tudo, puderam aprender juntos novas formas utilização das mídias como conteúdo nas aulas de educação física. Dentre as dúvidas, podemos citar, principalmente, os novos caminhos que tais propostas puderam gerar. A esses caminhos, ainda obscuros, é que oferecemos mais uma oportunidade de debate em busca de alternativas possíveis dentro de cada realidade.

A primeira experiência, chamada “Os jogos e a copa: os encantos da bola”, passou-se dentro da realidade de uma escola particular e foi desenvolvida e publicada em conjunto com toda equipe de professores de educação física (COSTA et al, 2007). O projeto foi vinculado à Copa do Mundo de Futebol de 2006 e realizado com as turmas da educação infantil. Como objetivo do projeto, ficou estabelecido o conhecimento da história da bola e suas diferentes formas de utilização e o registro dos jogos criados pelos próprios alunos em uma espécie de “livro”.

Para facilitar o entendimento a respeito dos jogos, o contato com a professora de informática foi sugerido, já que nessas aulas, além de outras estratégias, são utilizados diversos “games” de computador, principalmente os oferecidos pelo portal educacional do colégio⁷ e seu paralelo poderia ser estabelecido numa vivência corporal nas aulas de educação física. Paralelamente, nas aulas de educação física, utilizamos uma página do álbum de figurinhas *Turma da Mônica e Ronaldinho Gaúcho - Copa do Mundo 2006* que era destinada à explicação ilustrada da história da bola, apresentamos diferentes tipos de bolas e, ao final do projeto, confeccionamos bolas de meia e registramos os jogos criados no livro de jogos da turma.

Em todas as aulas houve uma parte prática, o que as tornou dinâmicas e facilitaram a explicação da estrutura dos jogos, divididos em quatro itens: objetivo ou o que temos que fazer; o que podemos ou não fazer; o espaço e materiais necessários. Com circuitos de habilidades, pequenos jogos, manuseio livre dos materiais e o trabalho em pequenos grupos como estratégias, facilitaram a criação dos jogos.

⁶ Para maior aprofundamento sobre as discussões apresentadas, sugiro a leitura dos ensaios de *João Brant* (p. 69), de *Nelson De Luca Pretto e Alessandra Assis* (p. 75) e o depoimento de *Marcelo Tas* (p. 201), disponíveis em: < <http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes>> .

⁷ Disponível em: <www.educacional.com.br>.

Nas aulas em sala, os alunos fizeram desenhos ilustrativos a respeito dos jogos que criaram nas aulas de educação física e, nas aulas de informática, a professora escaneou os desenhos feitos para que os alunos escrevessem as regras de seus jogos com seus desenhos como imagens ilustrativas. Para o encerramento do projeto, uma exposição foi realizada no saguão de entrada da escola, ilustrada com fotos, cartazes, os Livros de Jogos e um filme com algumas imagens das aulas de todas as turmas.

As conclusões do projeto nos levaram a reiterar a importância do trabalho conjunto com outras disciplinas, pois muitos alunos demonstraram ter assimilado os conteúdos desenvolvidos, dentro de suas possibilidades e limitações. Como os alunos tinham 6 anos de idade, procuramos transmitir informações básicas a respeito da Copa do Mundo, complementando e esclarecendo aquilo que eles já traziam de casa, do contato com os amigos e com seus “brinquedos” midiáticos como videogames, álbuns de figurinhas e internet.

A segunda experiência teve o nome de “Mídias e um novo jogo: despertando possibilidades” e foi desenvolvida por Costa e Moura Jr. (2008) numa escola pública a partir da iniciativa do professor de educação física da escola que, em conjunto com a professora da turma, utilizaram do incremento de diversas mídias nas aulas (de educação física e em sala de aula) para ampliar os conteúdos trabalhados naquele ano (2007). Os objetivos foram incluir o conteúdo mídia nas aulas, propondo a extensão das expressões e impressões dos alunos sobre a leitura do livro “Harry Potter e a pedra filosofal”. Nas aulas de educação física os objetivos específicos foram estabelecer vivências corporais atualizadas a partir do jogo “quadribol” e suas diversas formas de expressão como as desenvolvidas em sala de aula (leitura do livro e a elaboração de uma propaganda).

Enquanto a professora da turma iniciou a leitura do primeiro livro da série sobre o menino bruxo “Harry Potter e a Pedra Filosofal”, paralelamente o professor de educação física explorou os conteúdos sobre os aspectos da “virtualização do Harry Potter”: onde os alunos já haviam visto a história do bruxinho, se conheciam jogos sobre o tema inclusive o jogo existente na história (quadribol).

O acompanhamento do texto por diversas formas (livros, filme e outras mídias) foi integrando o trabalho de ambos os professores que, quando chegaram a leitura do capítulo sobre o quadribol, ofereceram aos alunos três formas de vivenciá-lo: jogando videogame, assistindo ao filme e falando sobre o tema por meio de uma entrevista. A estratégia adotada para jogarem videogame foi a mesma apresentada por Costa (2006, p. 65) com o sorteio das equipes e da ordem dos jogadores de cada equipe.

Além da preparação prévia dos alunos, feita pela professora da sala com a construção das perguntas e demais estruturas lingüísticas necessárias para tal, uma ex-aluna da escola “fã-especialista” no assunto Harry Potter, foi convidada para ser a entrevistada. De uma forma diferente, porém muito similar, os alunos puderam vivenciar o que Eco (1984) chama de “falação”, ou seja, um debate sobre o discurso do esporte (no caso, Harry Potter e seu quadribol), uma falação sobre a prática, uma mistura entre as novas “práticas”.

Como conclusão, os alunos conseguiram entender a estrutura dos jogos de uma forma diferente além de poderem exercer suas motricidades de maneira amplificada, “virtual e corporalmente” além de poderem comparar as mesmas informações expressadas por diversos meios. Um exemplo disso foi a constatação conjunta de alunos e professores que, muitos capítulos do livro foram transformados em apenas alguns minutos ou mesmo segundos do filme. A proposta possibilitou um “novo jogo” entre as vivências dos alunos gerando também, novas motivações e significados aos trabalhos

escolares. Dentre as previsões da proposta, os alunos leram o livro, jogaram virtualmente e atualizaram sua prática, além de elaborarem seus cartazes de propaganda com inúmeras variações (propagandas do próximo filme e livro).

O terceiro exemplo, também desenvolvido em 2007 e publicado no ano seguinte (COSTA et al, 2008), chamou-se “Jogando diferente nas aulas de educação física” e utilizou do jogo eletrônico “Cadeia Alimentar”, software instalado em dispositivos portáteis – Palm oportunizado pela parceria entre o colégio (particular) e o portal educacional da referida escola. O jogo tem a finalidade de simular o comportamento de uma Cadeia Alimentar e todos seus componentes, envolvendo seres produtores, consumidores primários e secundários, representados pelos elementos planta, capivara e onça, respectivamente. O equipamento também tem o intuito de mostrar aos usuários que tudo que existe em nosso planeta está inter-relacionado e, por isso necessita que haja um equilíbrio entre si.

Segundo o manual pedagógico do software, a possibilidade de apresentação dos conteúdos pedagógicos relativos à Cadeia Alimentar de forma interativa poderia oferecer um novo recurso para auxiliar os alunos na compreensão desses conceitos já trabalhados por outras formas (livros e demais recursos pedagógicos). Mesmo com essa proposta respaldada em diversos estudos (ALVES, 2001 e 2004, BETTI, 1998, 2003 e 2005) sobre as contribuições do uso das tecnologias na educação, a discussão não permeou apenas as aulas em sala de aula, mas também as quadras, nas aulas de educação física.

O projeto teve como objetivo a utilização do jogo eletrônico Cadeia Alimentar, como, além de uma nova estratégia para trabalhar os diferentes conteúdos dos jogos, mais uma oportunidade de introduzir o conteúdo das mídias no cotidiano escolar, oferecendo aos alunos o conhecimento e experimentação do Palm.

Para a realização do projeto, foi necessária uma preparação prévia dos professores, que passou pelo conhecimento do equipamento, testes e viabilidade de utilização, além do estudo de suas possibilidades pedagógicas (FERRÉS, 1996 e COSTA, 2006). Após essa fase inicial, o desenvolvimento do projeto tomou como referência o planejamento anual previamente elaborado e, numa parceria com as professoras conselheiras das turmas de 2ª. série, decidimos propor algumas atividades em conjunto.

Cada professor, dentro de sua área de conhecimento, discutiu de forma transversal, seus conteúdos específicos e o uso do palm como uma possibilidade, não a única, de ampliar suas experiências aproveitando, não só o interesse dos alunos pelas NTICs, a linguagem comum dos estudantes frente aos jogos virtuais, seja qual for sua apresentação.

Se num primeiro momento os alunos experimentaram os palms (conhecendo o equipamento, seus comandos, jogando com o objetivo de explorar o jogo Cadeia Alimentar e “sobreviver”) num segundo momento, retomamos parte dos conteúdos trabalhados com as professoras conselheiras e, por meio de atividades e jogos a partir da vivência / experiência com os palms, novamente jogamos com eles explorando outros animais e movimentos (deslocamentos, saltos, giros, equilíbrio, paradas, dentre outros), discutindo e atualizando a prática anteriormente realizada.

Além da criação de ambientes de aprendizagem em que a tecnologia forneceu base para novos conteúdos, a aprendizagem tornou-se mais fácil e motivante. A interação entre os participantes e as estratégias pedagógicas possibilitou aos alunos integrar diferentes conteúdos, em diferentes disciplinas permitindo uma experiência mais significativa para os alunos. O encerramento da proposta teve como produto final

uma “Enciclopédia Virtual” com a participação de cada disciplina dentro de suas características.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ferreira e Oswald (2008) nos trazem as profecias sobre a decadência da leitura: “Já não fazem mais leitores como antigamente” e complementam que os leitores de ontem são diferentes dos de hoje e a escola está a “chorar o leite derramado perdendo o bonde da história”. Nada mais preciso que tal citação para corroborar com os apontamentos anteriormente apresentados, porém como otimista que sou, ainda há esperanças.

Os estudos sobre as relações entre mídias e educação física já tem sua história marcada no meio acadêmico e felizmente vemos alguns autores, pesquisadores e, apesar de modestamente, professores nas escolas preocupados com essa temática. As novas competências de leituras referidas pelos autores em seu artigo sugerem os jogos eletrônicos como artefatos que mostram caminhos possíveis a serem explorados para melhor lidarmos com os meios eletrônicos:

“a maneira de os sujeitos perceberem o mundo não está descolada dos diversos contextos em que eles transitam e com os quais negociam sentidos, como também emerge nas relações com os artefatos técnicos com os quais têm contato. Dentre esses artefatos, os jogos eletrônicos surgem como possibilidade privilegiada na observação das subjetividades juvenis na contemporaneidade por estar intensamente presente na vida de jovens de uma extensa faixa etária e diversificada inserção sócio-econômica. Além disso, os *games*, por sua característica híbrida, apontam os modos de lidar com as multilinguagens presentes nos meios digitais”.

(FERREIRA e OSWALD, 2008, p.2)

Não bastasse os alertas de Nascimento (2001) e Tavares (2005), já reiterados por Costa (2006) sobre o papel dos educadores nesse contexto, precisamos tentar acompanhar nossos alunos para ao menos compreendê-los melhor e, com isso melhorar a relação ensino aprendizagem. Assim como fazem os jogos eletrônicos, é conteúdo da Educação Física escolar, propor situações de experimentação, exploração para que, com essa possibilidades o prazer da descoberta surja de acordo com os diferente objetivos alcançados e metas superadas.

Nas experiências apresentadas, não podemos assegurar o aprendizado pleno de todos os alunos e de todas as fases do projeto, mas podemos afirmar a possibilidade de abranger diversas áreas e formas de vivência como meio significativo para o aprendizado. Também podemos colaborar com um tipo de experiência que permitiu aos alunos o rompimento da necessidade de brincar com objetos passando para o *brincar com os outros*, apesar que, de certa forma, brincamos com diversos materiais, inclusive um “brinquedo virtual” mas trazendo-o para dentro da escola, pensando sobre e não apenas consumindo-o como um produto.

Percebemos com as propostas realizadas na escola o que Morin (2000, p. 21) traz em seu texto dizendo que as “crianças e os jovens estão totalmente sintonizados com a multimídia”, com isso, entendemos que a linguagem própria e universal, tanto

das mídias, quanto das crianças, podem servir de embasamento para a constituição de uma pedagogia específica no trato com as modalidades “virtualizadas” dos jogos e esportes.

Do ponto de vista metodológico, a necessidade de adequação dos projetos ao contexto escolar, se caracteriza pela complexidade, incerteza, imprevistos, diferentes reações entre as turmas de alunos e engajamentos diferenciados de todos os professores envolvidos que podem surgir durante tais propostas, exigindo reorientação e ciclos de reflexão-ação. De qualquer modo, isto evidencia a importância dos fatores contextuais no desenvolvimento de programas de Educação Física escolar, e indica que o sucesso de qualquer proposta pedagógica deve levar em conta, de modo privilegiado, as realidades locais. Além disso, a cooperação entre os professores e interatividade entre disciplinas exemplificadas nos casos citados, deu algumas idéias das inúmeras possibilidades que a integração da NTICs como conteúdos à prática pedagógica pode gerar novas intervenções e auxiliar no processo educativo.

Interagir, integrar, ouvir as novas gerações e buscar novas possibilidades pode ser um meio de atualizar a prática pedagógica na era do virtual.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRANTES, Talita. Wii muito além do jogo. Revista Info. São Paulo, Abril de 2009. Inovação, p.66. Disponível em: <www.info.abril.com.br>.

ALVES, L. R. G.; SILVA, J. B. Educação e Cibercultura. Salvador : EDUFBA, 2001. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/livro_educaciber.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2006.

BETTI, M. (Org.) Educação Física e Mídia: novos olhares, outras práticas. São Paulo: Hucitec, 2003.

BRISO, Caio Barreto; BARBOSA, Kleyson; BARRUCHO, Luis Guilherme; KRAUSE, Sofia. Quem vai ensinar – e o quê – aos alunos do século XXI? Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/educacao/index.shtml>> Acessado em 28 mar 2009.

BRISO, Caio Barreto; BARBOSA, Kleyson; BARRUCHO, Luis Guilherme; KRAUSE, Sofia. O novo aluno: domínio tecnológico desafia a pedagogia. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/educacao/index.shtml>> Acessado em 28 mar 2009.

CAMPOS, Anderson José Moura de. Educação física e o conceito de cultura: o corpo no tempo, espaço e ciberespaço. Brusque, Paraná. 2006 Monografia (especialização em Gestão de Tecnologias Aplicadas a Educação) Faculdades Integradas da rede de ensino Univest. Disponível em: <http://www.semebrusque.com.br/downloads/2007/educacao_fisica_e_o_conceito_de_cultura_oficializado.pdf> Acesso em: 27 mar. 2009.

COSTA, Alan Queiroz da; BETTI, Mauro. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v.27, n.2 (p. 165 – 178), janeiro / 2006.

COSTA, Alan Queiroz da; Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal educativa. 2006, Dissertação (mestrado em ciências da motricidade) – Instituto de Biociências, UNESP, Rio Claro, 2006.

COSTA, Alan Queiroz da; PENTEADO, Maria Isabel Gaspar; MARQUES, Erica Tavian Pereira; GARCIA, Eduardo e SCHIMIDT, Eliana Baptiston. Os jogos e a copa: os encantos da bola. In. IX Seminário de Educação Física Escolar. Escola de Educação Física e Esporte da USP. São Paulo, novembro/2007.

COSTA, Alan Queiroz da; e MOURA Jr., Archimedes. Mídias e um novo jogo: despertando possibilidades. In. II Seminário de Metodologia de Ensino de Educação Física. Faculdade de Educação da USP. São Paulo, julho / 2008.

COSTA, Alan Queiroz da; PENTEADO, Maria Isabel Gaspar; MARQUES, Erica Tavian Pereira; GARCIA, Eduardo e SCHIMIDT, Eliana Baptiston. Jogando diferente nas aulas de educação física. In. II Seminário de Metodologia de Ensino de Educação Física. Faculdade de Educação da USP. São Paulo, Julho / 2008.

ECO, U. Viagem na irrealidade cotidiana. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FERES NETO, A. A virtualização do esporte e suas novas vivências eletrônicas. 2001. 117 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2001.

FERES NETO, A. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. In: XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e II Congresso Internacional de Ciências do Esporte / Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte. Recife: CBCE, 2007. Disponível em < <http://www.cbce.org.br/cd/resumos/062.pdf>> Acesso em: 31 mar 2009.

FERREIRA, Helenice M. Cassino; OSWALD, Maria Luiza M. Bastos. Leitores das novas mídias: jovens e jogos eletrônicos. In: II Simpósio ABCiber. São Paulo: ABCiber, 2008. Disponível em < <http://cencib.org/simposioabciber/programaCC.htm>> Acesso em: 31 mar 2009.

FERRÉS, J. Televisão e educação, Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

KERCKHOVE, D. de. A pele da cultura. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.

LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, P. O que é virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.

MARTINS, Rodrigo. Professor deve se transformar em 'promotor de interações'. O Estado de São Paulo. São Paulo, 06 de abril de 2009. Link, p.L7.

MORAN, J. M. Ensino e Aprendizagem Inovadores com Tecnologias Audiovisuais e eletrônicas. In Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Campinas: Papyrus, 2000.

NASCIMENTO, G. O Professor e as Tecnologias Intelectuais: uma parceria que pode dar certo. In: ALVES, L. R. G.; SILVA, J. B. Educação e Cibercultura. Salvador: EDUFBA, 2001. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/pdf/livro_educaciber.pdf>. Acesso em: 27 jul. 2006.

PINTO, R. D.; FERREIRA, L. F. Ciência do Comportamento e Aprendizado através dos Jogos Eletrônicos. In: I Seminário Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas. Salvador, 10 a 11 de outubro de 2005. Disponível em <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/gts.htm>> Acesso em: 27 jul. 2006.

PRENSKY, M. Digital Game – Based learning. Disponível em: <<http://www.twitchspeed.com/site/contents.html>>. Acesso em: 27 julho 2006.

PRIMO, ALEX. Interatividade. In: *Para Entender a Internet - Noções, práticas e desafios da comunicação em rede*. SPAYER, JULIANO (org). Não Zero, 2009. Disponível em: <<http://paraentenderinternet.blogspot.com>>. Acesso em: 27 mar. 2009.

ROMANINI, G. Pequenos em alta. Revista Veja. São Paulo, 11 de março de 2009. Crianças, p.21. Disponível em: <<http://vejasaopaulo.abril.com.br/revista/vejasp/edicoes/2103/pequenos-alta-425720.html>> Acessado em 29 mar 2009.

SARMENTO, M. J. As Culturas da Infância na Encruzilhada da Segunda Modernidade. In: Crianças e Miúdos: Perspectivas sociopedagógicas da infância e educação. SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. (Orgs.) Porto, Portugal: Edições ASA, 2004.

SCHIESEL, Seth. P.E. Classes Turn to Video Game That Works Legs. The New York Times. Nova Iorque, 30 de abril de 2007. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2007/04/30/health/30exer.html?ex=1335585600&en=bbacb9c398e05e6e&ei=5089&partner=rssyahoo&emc=rss>> Acessado em 29 ago 2008.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Convergência digital, diversidade cultural e esfera pública. In: PRETTO, Nelson De Luca e SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.) Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008. 232 p. Disponível em: <<http://rn.softwarelivre.org/alemdasredes>>

SPAYER, JULIANO (org). *Para Entender a Internet - Noções, práticas e desafios da comunicação em rede*. Não Zero, 2009. Disponível em: <<http://paraentenderinternet.blogspot.com>>. Acesso em: 27 mar. 2009.

STAPLETON, A. J.; TAYLOR, P. C. Why Videogames are Cool & School Sucks! In: The 5th Annual Australian Games Developers Conference – AGDC: Innovation, Imagination, Integration. Melbourne, Austrália, 20 a 23 de novembro de 2003. Disponível em <http://www.agdc.com.au/about/archive_2003_index.php> Acesso em: 27 jul. 2006.

TAVARES, R. Fundamentos de game design para educadores. In: I Seminário Jogos eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas. Salvador, 10 a 11 de

outubro de 2005. Disponível em
<<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/novastrilhas/gts.htm>> Acesso em: 27 jul. 2006.

UMA CHANCE PARA OS GAMES. Revista A Rede. São Paulo, 20 de julho de 2006. N@escola. Edição nº16 - julho/2006. Disponível em: <http://www.aredo.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=642&Itemid=99> Acessado em: 27 mar 2007.

Alan Queiroz da Costa

R. Constantino de Souza, 914 – Ap.33

Campo Belo – CEP: 04605-003

São Paulo – SP

e-mail: alanqcosta@ig.com.br / alanqcosta@yahoo.com.br / www.alanqcosta.com

Recursos Tecnológicos: DataShow, Caixa de som